2024 □ 5 □□□□□□

□□□ KTV CG □ □□□ Nguyen Tran Hoai Bac

3 □□□□□□□□□□□

Tôi bắt đầu làm việc tại tổ Interact Design của KTV vào cuối năm 2020. Trong quãng thời gian đó tôi đã tích cực học hỏi, trau dồi kĩ năng công việc, cố gắng hoàn thành tốt những nhiệm vụ được giao. Từ đó tôi đã được các leader tin tưởng và trở thành thành viên chủ lực cho 1 số tựa game như Sangokushi, Dynasty Warriors, Nobunaga's Ambition và nhận được nhiều phản hồi tích cực về chất lượng. Ngoài ra tôi còn tham gia chế tác UI/UX cho game Dragon Quest, □□□□□,...

Tổ Interact Design là một tổ đặc thù của bộ phận CG khi công việc bao gồm khá nhiều mảng như UI/UX, 2D animation, digital drawing, effect design... Vì vậy nhân viên sẽ cần phải tích cực trau dồi đa kĩ năng và hiểu rõ cách vận hành công việc sao cho hiệu quả nhất.

Với tư cách là một nhân sự cấp 3, tôi nhận thấy tổ ITD còn có thể phát triển nhiều hơn nữa về chất lượng và nhân sự, tôi tin mình có thể góp sức khai thác tiềm năng và nâng cao chất lượng công việc. Để làm được vậy, tôi sẽ thực hiện các hành động sau:

A. Các vấn đề hiện tại của tổ ITD:

1. Nâng cao kĩ năng chuyên môn và hiệu suất công việc.

2. Hệ thống hóa đào tạo nhân viên cấp dưới & nhân viên mới.

3. Trao đổi công việc trong bộ phận CG và tối ưu hóa đa kĩ năng.

B. Giải pháp cho các vấn đề:

1. Nâng cao kĩ năng chuyên môn và hiệu suất công việc:

Vì ITD là một tổ đa kĩ năng, nên mỗi người sẽ có thế mạnh khác nhau. Nhưng không phải lúc nào cũng có đủ đầu việc cho các mảng đó nên có nhiều người chưa thể theo kịp khi nhận những công việc sở đoản. Chẳng hạn như việc chế tác 2D animation hiện tại có rất nhiều nhưng UIUX thì đến giai đoạn ít đơn hàng, từ đó các nhân viên chuyên UIUX chưa nắm vững animation sẽ gặp khó khăn về yêu cầu chất lượng.

Giải pháp:

- Vì mỗi tựa game đều có thông số và yêu cầu khác nhau, nên tôi sẽ tổng hợp, cập nhật và đưa vào web quản lý riêng của KTVCG theo từng tựa game, giúp cho việc tìm hiểu dễ dàng hơn.

- Tôi cũng sẽ tạo các note tổng hợp những feedback quan trọng của đơn hàng. Sau đó yêu cầu mọi người đọc feedback cũ để tránh lặp lại trước mỗi CG. Sau khi mọi người đọc xong, tôi sẽ xác nhận trực tiếp trước khi họ bắt tay vào công việc.

- Với spine 2D, tôi sẽ lên 1 schedule đào tạo chi tiết cho người ít kinh nghiệm, mục tiêu là nâng trình một người có kĩ năng spine mức cơ bản, đến mức có thể làm được cutin độ khó cao trong vòng 6 tháng.

- Với UI-UX, tôi sẽ hướng dẫn chuyên sâu hơn cho nhân viên cấp dưới về phong cách vẽ item, logo, thiết kế layout game,... mỗi thiết kế sẽ đưa ra 2-3 phương án để lựa chọn, và phát triển tiếp những phương án khả thi nhất. Phân công việc UI cho họ liên tục trong 3-6 tháng, để họ có thể nắm rõ cách làm UI và chỉnh sửa cho đến khi lên máy thực.

- Nhằm mở mang kiến thức và nâng cao chất lượng công việc lên một tầm cao mới, sau khi mỗi tựa game kết thúc, tôi sẽ tổng hợp lại những bài data hoàn thiện cuối cùng của cty mẹ và các chi nhánh khác để so sánh, phân tích đánh giá. Tổng kết lại những điểm đã làm tốt, điểm cần cải thiện, từ đó đặt mục tiêu chất lượng và mức độ hoàn thành cao hơn cho những đơn hàng tiếp theo. Tôi cũng sẽ tổ chức định kỳ hàng tháng các buổi giao lưu và chia sẻ kinh nghiệm, giúp mọi người có cái nhìn tổng quan hơn và đánh giá đúng thực lực của mình hơn.

- Đối với những tựa game tôi không trực tiếp quản lý, tôi sẽ trao đổi với các leader khác để thống nhất phương châm hàng động chung của tổ. Các leader chuyên trách sẽ luân phiên tổ chức các buổi chia sẻ, thảo luận theo từng Project mà chính họ phụ trách, từ đó nâng cao năng lực tổng thể của tổ.

2. **Hệ thống hóa đào tạo nhân viên cấp dưới và nhân viên mới:**

Hiện tại, tài liệu đào tạo nhân viên chưa được tổng hợp 1 cách khoa học, khiến cho việc tìm hiểu và học tập chưa đạt được hiệu quả cao.

Để khắc phục điều này tôi tiến hành như sau:

Giải pháp:

**Với người mới & nhân viên cấp 1:*

- Giới thiệu rõ các đầu việc khác nhau trong tổ, cho họ xem những game mà tổ tham gia sản xuất, giải thích những phần đảm nhận của ITD là thiết kế icon, vật phẩm, lên kịch bản và làm các animation nhân vật, thiết kế giao diện trò chơi,…

- Giới thiệu họ những video thú vị về animation chuyên sâu, mới lạ từ những đoạn cutscene của game, giúp người mới có thể tự tìm hiểu và nâng cao vốn hiểu biết chuyên môn của mình.

- Cho họ xem những bài cũ và mới, so sánh và phân tích chúng .Ví dụ những bài cut-in cũ phần lớn có chuyển động hơi đơn giản và thiếu điểm nhấn, ánh sáng. Giờ đây thì những bài mới đã cải thiện độ mượt mà và tự nhiên của chuyển động. Từ đó họ có thể cảm nhận được độ cải thiện của kĩ năng.

- Tôi sẽ cho người mới On job training tập trung vào mảng spine trước, vì đó là mảng cần nhiều nhân lực nhất của tổ. Người mới sẽ được OJT trong khoảng 6 tháng đến 1 năm, sau đó sẽ được xem xét tăng giảm mức độ công việc tùy thuộc vào sự phát triển của họ.

- Tôi sẽ soạn ra những giáo án training cụ thể và mới nhất về kĩ thuật, chỉ rõ các phong cách và văn hóa riêng của các game, ví dụ: Sangokushi mang phong cách Trung Hoa nên sẽ cần chuyển động biểu diễn võ thuật, Nobunaga’s Ambition phong cách Nhật sẽ chú ý vào diễn xuất biểu cảm và phong thái nhân vật... Việc này sẽ giúp họ tối ưu hóa tư duy chuyển động khi làm việc.

**Với nhân viên cấp 2:*

- Khi có người mới vào tổ, đôi khi các nhân viên cấp 2 được phân làm brother sẽ gặp khó khăn trong việc truyền đạt kiến thức công việc, tôi sẽ chia sẻ cho các bạn cấp 2 những kinh nghiệm làm brother của mình, chỉ họ những cách hướng dẫn gần gũi và dễ hiểu để họ trao đổi tốt với người mới. Mục đích là giúp các brother có thể giao tiếp, truyền đạt dễ hiểu các kiến thức công việc cho nhân viên mới.

- Vì nhân viên cấp 2 sẽ tham gia chế tác nhiều tựa game khác nhau, nên đôi khi họ sẽ bị bối rối vì nhiều thông số, nhiều cách làm animation trong các tựa game,... Tôi sẽ lập danh sách note lại những đặc trưng của các tựa game cho các bạn dễ phân biệt. Ví dụ như khi làm game A thì sẽ phải chú ý đến thứ tự layer, không được chỉnh dây chuyển động căng. Khi làm game B thì chuyển động cảnh cuối phải có slow-motion, v.v... Nếu làm vậy thì quá trình chế tác sẽ trơn tru hơn và chất lượng sẽ được chú trọng.

Với sub-leader:

Đặc thù của tổ ITD là cùng một lúc có rất nhiều đơn hàng ngắn ngày, nhưng số lượng nhân lực có thể đảm nhận đang hạn chế, nên 1 người trong cùng 1 lúc phải đảm nhận nhiều đơn hàng dẫn đến quá tải, không tập trung được ==> ảnh hưởng đến chất lượng, hiệu suất.

- Để khắc phục điều này, trong niên độ năm nay tôi sẽ đào tạo 1 nhân viên có đủ năng lực làm sub-leader, có thể tự mình đảm trách công việc khi cần bổ sung nhân lực quản lý đơn hàng.

- Sắp xếp nhân viên có tiềm năng cùng tôi tham gia đơn hàng, hướng dẫn chỉ dạy kinh nghiệm và cách thức quản lý, check bài cũng như trao đổi liên lạc đối tác KTG và KTS.

- Tôi sẽ chia sẻ, làm rõ cho subleader những yêu cầu đặc trưng thường có trong những CG ngắn mà họ quản lí, ví dụ: Về mảng công việc vẽ cỡ nhỏ như □□□□□, vì chỉ là cỡ nhỏ nên nếu subleader hiểu rõ cách vẽ nắm bắt nét đặc trưng của mẫu vật thì vẽ sẽ rất dễ và nhanh, đảm bảo được yêu cầu chất lượng. Ngược lại thì nếu mất công tô tỉa từng chi tiết cực nhỏ như thường thì sẽ vừa mất thời gian vừa nặng data, vì data của game này rất bé.

3. **Trao đổi công việc trong bộ phận CG và phát triển đa kĩ năng:**

Điểm chung của bộ phận CG trong KTV là mọi người đều có kiến thức & kĩ năng mỹ thuật chung từ cơ bản đến nâng cao. Dù là mảng 3D hay 2D thì mọi người cũng đều sẽ sử dụng ít nhiều đến những kĩ năng nền tảng mỹ thuật. Nhằm nâng cao chất lượng công việc hơn nữa thì tổ ITD cũng cần đẩy mạnh việc trao đổi kiến thức, kĩ năng nền của các tổ khác trong bộ phận CG. Tôi sẽ hành động như sau:

Giải pháp:

- Thông qua buổi họp định kỳ hàng tháng của bộ phận, tôi sẽ trao đổi với leader của các tổ khác để thống nhất, đưa ra kế hoạch cũng như lựa chọn nhân lực phù hợp cho kế hoạch Job Rotation ngắn hạn (khoảng 1 đến 2 tháng):

+ Character Design: Nhằm cải thiện kĩ năng phối màu, ánh sáng đậm nhạt, thiết kế tạo hình,...

+ Character Modeling: Cải thiện tư duy giải phẫu cơ thể, mô tả chất liệu (trang phục, phụ kiện).

+ Stage Modeling: Nâng cao kĩ năng mô tả chất liệu (vật phẩm, kiến trúc), phối cảnh.

+ Với mảng animation thì sẽ thực hiện job rotation bên tổ Event, Motion. Hai tổ này tuy là chuyên về mảng 3D nhưng cốt lõi vẫn là "chuyển động nhân vật, camera, tính điện ảnh". Nếu lĩnh hội thêm được những kiến thức nền này từ họ, chất lượng spine 2D của nhân viên ITD sẽ được cải thiện. Mục tiêu cuối cùng là nâng cao chất lượng chung, phát triển đa kĩ năng của toàn bộ phận CG.

Bản thân tôi cũng đang lỗ lực hết mình để nâng cao kỹ năng chế tác nói riêng và kỹ năng quản lý nói chung. Để có thể thuận lợi giao tiếp và đàm phán với bên Nhật, cũng như có cơ hội đi Nhật công tác, tôi đang tham gia khóa học tiếng Nhật tại công ty. Mục tiêu của tôi sẽ đạt N4 tháng 12 năm nay.

Với cương vị là 1 leader cấp 3, tôi sẽ đào tạo và mở rộng quy mô tổ ITD hơn nữa để có thể trở thành 1 chi nhánh hải ngoại then chốt đối với công ty mẹ, góp phần phát triển KTV ngày càng lớn mạnh và tham gia sản xuất thêm nhiều game vươn tầm thế giới.